Господин из Сан-Франциско

Фанатское приключение для НРИ «Красная Земля»
Автор: Алексей Павлов
Приключение распространяется свободно на некоммерческой основе
Все права на «Красную Землю» принадлежат авторской группе «Штабъ Духонина»
Все права на Savage Worlds принадлежат Pinnacle
Официальная группа проекта «Красная Земля»: https://vk.com/redlands
Фанатская группа по Красной Земле: https://vk.com/redlandsfan
Иллюстрация с обложки – отсюда: http://900igr.net/kartinka/literatura/ivan-alekseevich-bunin-93100/gospodin-iz-san-frantsisko-15.html

Содержание

Вступление. Обзор приключения	2
Завязка. Перед отплытием	3
Эпизод 1. Охота на тигра (день первый)	4
Эпизод 2. Жар-птица (день первый)	5
Эпизод 3. Царевна-лягушка (день второй)	5
Эпизод 4. Лиса-краса (день второй)	6
Эпизод 5. Чуло-Юдо (день третий)	6
Эпизод 6. Рыба-реквием (день третий)	7
Заключение. Возможные концовки модуля	8

Приложение 1. Чудовища и мастерские персонажи	9
Приложение 2. «Коварство и любовь» - дополнительная сюжетная линия	12
Приложение 3. Карты	13

Вступление. Обзор приключения

«УНИКАЛЬНОЕ ПРЕДЛОЖЕНИЕ!!!
Только для самых искушенных искателей приключений
Леди и джентльмены! Драгоценные гости Свободного города устали от обыденных развлечений? Вам уже не доставляют удовольствие даже лучшие игорные заведения Владивостока? Перепробовали всё на свете, но хотите большего? Мы знаем, что развеет Ваш сплин — поездка на населённый духами Сахалин!
Сахалин — загадочное место, где сказка становится реальностью! В этом месте на краю цивилизации Вы собственными глазами увидите духов-ками! И не только увидите! Частное агентство Far Eastern Travels подарит вам уникальную возможность подстрелить настоящего тигра-они, поймать исполняющего желания каппу, отведать жаркого из мяса басан и провести незабываемую ночь в объятьях обворожительной кицунэ. А высшей точкой Вашего приключения станет охота с палубы комфортабельного парохода на настоящего дракона!
Путешествие абсолютно безопасно, Ваш покой будет оберегать команда из профессиональных охотников и первоклассных специалистов по местным духам. Мы сделаем Ваш отдых незабываемым! Окунитесь в сказку всего за несколько сотен долларов!
Обращайтесь по адресу: г. Владивосток, улица Приморская, д.13, спросить контору частного агентства Far Eastern Travels». – Объявление в газете, Владивосток, 1921 год.

Приветствую вас на страницах фанатского приключения в мире Красной Земли! Надеюсь, оно вам понравится. Предложения и отзывы можно писать мне в «ВК» (https://vk.com/alexeymikhaylovich1998). Особенно интересны были бы отзывы о том, как вы провели этот модуль.

Приключение «Господин из Сан-Франциско» изначально писалось как новогодний ваншот, однако в приложениях можно найти дополнительную сюжетную линию, если вы захотите провести его в течение нескольких игровых сессий.

Оно хорошо подойдёт в качестве вводного для игр во Владивостоке. В этом сценарии есть много зацепок для последующих приключений в этом регионе.

Жанры: экшен, детектив, мистика, альтернативная история, постмодернизм.

Небольшая рекомендация: если вы не станете изменять время действия (или даже сами будете играть этот сюжет в новогодние праздники), то было бы неплохо добавить в модуль атмосферу сказок и Нового года (для этого вам послужат описания и реквизит: мандарины и новогодние украшения будут к месту).

В данный модуль добавлены существа, которых нет в каноничной книге «Красной Земли» первой редакции, а часть из присутствующих в ней была переработана под нужды модуля.

Приключение во многом завязано на взаимодействии между персонажами игроков, расследованиях и общении с персонажами мастера. Боевые ситуации здесь немногочисленны, а противники достаточно опасны (в особенности, если брать финальное сражение модуля).

Персонажи: данное приключение рассчитано на персонажей с рангом «Закалённый». Движение и происхождение персонажей может быть любым.

Персонажи выступают в роли наёмных сотрудников компании «Far Eastern Travels», в задачи которых входят сопровождение, охрана и экскурсионное обслуживание богатых туристов. Во время конкретно этой поездки персонажам предстоит сопровождать американского промышленника, который прибыл из Сан-Франциско с семьёй, на борту однотрубного парохода «Чайка». В ходе приключения могут раскрыться секреты разного калибра: от любовного треугольника до каналов крупной контрабанды (и это не говоря о мистической стороне вопроса!).

Само приключение разбито на 8 частей:
- **Завязка**, в которой игроки и персонажи знакомятся с краткой предысторией приключения, получают задание и взаимодействуют с персонажами мастера.
- **Эпизод 1: «Охота на тигра».** В этом эпизоде персонажи высадятся в южной части Сахалина с целью охоты на таинственного тигра-они. Однако, они не подозревают, что охоту ведут на них.
- **Эпизод 2: «Жар-птица».** После напряжённой охоты на тигра нужно сделать привал и настрелять дичи – «огненных куропаток». Эпизод рассчитан как социальный.
- Эпизод 3: «Царевна-лягушка». Второй день посвящён исполнению желаний. Сначала персонажи отправятся в болото, чтобы выследить водного духа – каппу. Хватит ли у них такта и знаний, чтобы пережить встречу?
- Эпизод 4: «Лиса-краса». Вечер, берег моря, жаркий костёр, красивая девушка с лисьим хвостом… Эпизод рассчитан как социальный.

- Эпизод 5: «Чудо-Юдо». Третий день на Сахалине. Начинаем охотиться на морского дракона! Иначе на что нам орудие на палубе парохода?..
- Эпизод 6: «Рыба-реквием». Пароход возвращается во Владивосток. Праздничный ужин на борту, во время которого повар-японец раскрывает свою истинную натуру и пытается убить пассажиров при помощи смертельно ядовитой рыбы фугу.
- **Заключение.** Время подвести итоги модуля и определиться с концовкой, которая может быть очень разной.

Завязка. Перед отплытием.

26 декабря 1921 года. Персонажи игроков встречаются во Владивостоке, в офисе компании «Far Eastern Travels» на Приморской 13. Их наниматель, китаец по имени Ли (деловой человек, аккуратный, носит довольно дорогую одежду) даёт задание: в течение недели группе нужно находиться на борту парохода «Чайка» и сопровождать группу туристов из САСШ. Они настолько богаты, что смогли позволить себе выкупить пароход под индивидуальный тур.

Длительность путешествия составит 7 дней: два дня – путешествие до Сахалина; три дня группа проведёт на самом острове; и ещё два дня займёт обратный путь во Владивосток. Отплытие будет 27 декабря, ранним утром.

После инструктажа Ли выдаст каждому персонажу документ примерно следующего содержания: в нём прописаны все обязанности конкретного персонажа и его заработок (от 1,5 до 2 тысяч долларов САСШ). Ещё в документе есть пункт «о неразглашении коммерческой тайны», который подразумевает молчание персонажей касательно магических тайн острова Сахалин, а также прочих возможных тайн.

Уладив все формальности с документами, можно отправляться на пристань и искать там пароход «Чайка». Это достаточно небольшой однотрубный пароход, экипаж которого насчитывает 11 человек: капитан, старпом, два механика, радист, врач, боцман, матрос, повар, машинист и кочегар. Внешне пароход выглядит странно: поверх обшивки приварены зачем-то железные листы (успех проверки Ремонта – листы приварены недавно), которые на носу украшены крайне условным изображением белой чайки. На носу парохода установлена 37-мм пушка. При расспросах, команда будет отвечать: мол, пираты лютуют…

Тут же можно пообщаться с ключевыми персонажами мастера:

- капитан, старпом и боцман находятся на капитанском мостике;
- врача можно найти на корме;
- повар будет в камбузе, наводить порядок в кухонном инвентаре;
- пассажиры (Артур, Анна, Тимми и Роджер) прогуливаются по палубе.

Рекомендации: доктора подайте как носителя постмодернизма – он просто ходячая отсылка на Антона Павловича Чехова, воспользуйтесь этим. Повар должен быть нелюдимым чужаком, не понимающим русский. Прочую команду играйте на своё усмотрение.

Когда персонажи игроков наговорятся с мастерскими, то можно давать гудок и отправляться на Сахалин, оставляя Владивосток за кормой.

Эпизод 1. Охота на тигра (День 1).

Ранним утром, 29 декабря, пароход швартуется в бухте у южной оконечности острова Сахалин. Первый день, согласно составленной экскурсионной программе, отводится для охоты. Сначала нужно выследить и убить в сахалинских лесах тигра-они (успешная проверка Выслеживания с бонусом +2 позволит найти след тигра и его добычи, истекавшей кровью).

Пройдя по следу тигра и углубившись в высокий, тёмный и заснеженный лес, герои вместе с туристами (Артуром, Анной, Тимми и Роджером) окажутся у устья оврага, из которого доносятся женские крики о помощи (проверка Внимания с -4, чтобы почувствовать обман). Как только партия подойдёт достаточно близко, раненная женщина превратится в тигра и нападёт (проверка Характера всех участников сцены). Если в партии нет никого с мистическим даром, то будет тяжко – у они невосприимчивость к обычному оружию.[1] Тактика они проста: притворившись раненой женщиной, существо набросится на ближайшую к нему цель; затем будет атаковать магов; безоружная добыча останется на десерт…

После победы над существом – собираем трофеи. Мистер Эванс будет настаивать, чтобы с тигра сняли шкуру (успешная проверка Выживания). Перед этим он попросит Роджера (который несёт фотоаппарат) сфотографировать его на фоне поверженного им зверя. Тимми плачет: «Зверушку жалко…». Анна, кажется, в каком-то ступоре.

Эпизод 2. Жар-птица (День 1).

[1] Когда я проводил это приключение, один из персонажей игроков, белогвардеец, смог прикончить тварь штыком, нанеся больше 20-ти единиц урона…

Поиски и убийство «тигра» заняли полдня. Было бы неплохо подкрепиться! Следующий пункт программы – охота на «огненную птицу» басан.

На самом деле, это самое безвредное существо на Сахалине. Басан были обычными куропатками, которых Перелом просто немного перекрасил в огненные цвета.

Охота не должна занять много времени (проверка Выживания: каждый успех и подъём даст двух птиц). Несмотря на безвредность самих птиц, их перья наделены магией: носитель пера, который принадлежит к Зелёному Движению, может один раз применить силу «Управление элементами» (огонь) и получить очко Погружения. Если носитель – Зелёный колдун, то пока у него есть с собой перо, он получает доступ к силам «Управление элементами» (огонь) и «Сокрушение» (с аспектом Огонь); эти силы используются по правилам, но не входят в общий лимит сил колдуна; за их сотворение колдун получает очки Погружения.

После охоты нужно устроить привал, развести костёр и приготовить пищу. Затем, в ходе обеда, персонажи игроков могут пообщаться с мастерскими персонажами и друг с другом. Во время привала над персонажами будут подшучивать невидимые сахалинские духи (шутки должны быть смешными, но не жестокими).

Вечером группа возвращается на пароход и ночует там.

Эпизод 3. Царевна-лягушка (День 2).

Утром 30 декабря – очередная высадка на острове. Сегодняшний день посвящён исполнению желаний, и откроют его поиски загадочного каппы – водяного из японских легенд. Проверки дадут игрокам следующую информацию:

- Классическое образование (-2) – каппы упоминаются в легендах как похитители детей; при подъёме – они очень любят фрукты и огурцы.
- Колдовство – каппа – это болотная нечисть, аналог Хозяйчика, наделена силой исполнять желания; подъём – у каппы на голове есть «блюдце» с водой; если ему поклониться, то он поклонится в ответ, вода выльется, и водяной не сможет навредить.

Чтобы найти нужное болото, необходима проверка Выживания. В болоте персонажи встретят очень странное существо: с телом обезьяны, перепончатыми лапами и лягушачьей головой. В верхней части головы у каппы (а это именно он) можно увидеть углубление, заполненное водой.

Тут нужно попробовать выйти с каппой на контакт. Предложить ему фрукты или огурцы и поклониться будет очень хорошей идеей. Затем каждый, кто хочет, может попросить у каппы исполнить своё желание, которое нужно озвучить вслух. Это потребует проверки Убеждения со следующими модификаторами (одинаковые числовые модификаторы не суммируются):

- Персонаж и/или его спутники вредят местности Каппы – штраф -4
- Персонаж ведёт себя невежливо – штраф -2
- Персонаж не принадлежит к Зелёному Движению – штраф -2
- Персонаж принадлежит к Зелёному Движению – бонус +2
- Персонаж соблюдает этикет – бонус +2
- Персонаж предлагает каппе фрукт/огурец – бонус +2/+4

Если каппа будет чем-то напуган, то он будет убегать в болото; если его преследовать, то он нападёт: создаст водоворот и будет топить персонажей (начиная с Тимми…).

Источниками осложнений могут быть мистер Эванс (который ведёт себя грубо и вызывающе), или Тимми (который кидает камушки в болото).

Эпизод 4. Лиса-краса (День 2).

День идёт к вечеру, и группа выбирается на побережье. Требуется найти дом, где живёт «Кицунэ», с которой мистеру Эвансу нужно будет провести незабываемую ночь (проверка Выживания).

Но дело в том, что «Кицунэ» на самом деле вовсе не магическое создание, а самая обыкновенная проститутка (пусть и элитная). Перед прибытием группы она примет зелье, которое добавит ей все лисьи атрибуты (хвост, уши, грацию…).

После того, как мистер Эванс останется в избушке у «лисички» на ночь, группа возвращается на пароход. Это отличный повод для взаимодействия с мастерскими персонажами без угрозы нарваться на мистера Эванса.

Эпизод 5. Чудо-Юдо (День 3).

31-е декабря. Последний день уходящего 1921-го года, и последний день на Сахалине. Сегодня в программе – охота на морского дракона!

Искать его не нужно, он сам нападёт на «Чайку», когда та снимется с якоря. Потребуется коллективная проверка Внимания всего

экипажа, чтобы обнаружить это существо совсем невдалеке от парохода.

Сражение с морским драконом происходит по правилам Погони из «Дневника Авантюриста». Манёвренность участников равна 0, скорость примерно одинакова.

Победить дракона несложно, но Артур будет настаивать, чтобы выстрелить по нему из пушки самому.

В ходе столкновения есть немалый риск того, что дракон затопит пароход, поэтому игрокам надо приложить все свои силы, чтобы этого не произошло. Если пароход затонул, то можете пропустить следующий эпизод и закончить приключение в холодных водах Охотского моря.

Эпизод 6. Рыба-реквием (День 3).

Дракон повержен, и «Чайка» идёт в сторону Порт-Александровска, центра японской оккупации Сахалина. Пароход вечером швартуется на пристани и пополняет запасы угля и провизии. В один из трюмов рабочие-японцы загружают несколько тяжёлых ящиков без маркировок – в них находятся контрабандные золотые слитки. В тот же трюм загружают ящики с оружием – новенькими автоматами Томпсона с дисковыми магазинами и патронами.

Но перед самым отплытием происходит то, чего никто не ожидает: умирает мистер Эванс. Корабельный врач делает заключение, что тот был тяжело болен некоторое время.

Вечером, за накрытым столом, туристы и персонажи игроков собираются, чтобы отпраздновать наступление Нового года и проводить в последний путь Артура Эванса, лежащего в деревянном ящике в трюме. За несколько минут до полуночи в помещение входит повар-японец и вносит блюдо с приготовленной рыбой (Реальное образование говорит, что это рыба фугу, ядовитый японский деликатес).

Повар пробует своё блюдо первым, как и полагается. Чувствует он себя превосходно, но рыба приготовлена неправильно и смертельно ядовита (проверка Внимания со штрафом -4). Пассажиры, отведавшие рыбу, подвергаются воздействию Смертельного яда (см.Дневник Авантюриста).

В это время пароход останавливается, с мостика доносятся выстрелы, а повар достаёт из своего кимоно катану, после чего бросается на персонажей игроков. В бою он чрезвычайно опасен – это Пламенник!

Лже-Накамура на самом деле - террорист, притворяется старым поваром. Состоит в «Братстве Чёрного Дракона» (организация японской мафии Владивостока, многие – члены Ордена Чёрного Змея). Его цель – сорвать доставку золота из Александровска во Владивосток, он захватит «Чайку» и уведёт её на Хоккайдо. Благодаря связям мафии его спокойно пропустят. С этой целю он загодя подкупил экипаж (кроме капитана, боцмана, доктора, радиста и старпома).

Это финальное сражение, так что персонажей игроков можно не щадить (хе-хе).

Заключение. Возможные концовки модуля.

Если персонажи игроков пережили приключение – это уже победа. Однако, возможных концовок у модуля много. Мы не станем прописывать все возможные варианты, только основные. *Примечание: у доктора Тарантулова – сюжетная броня. Буквально. Я же говорил вам, что он само воплощение постмодернизма? Даже в ситуации, когда выжить невозможно, на нём не остаётся ни царапинки. Если игроки захотят по нему пострелять, то раны не доставят ему ни малейшего неудобства. Доктор выживет в любом случае.*

1. Террорист убит. Команда убита. Капитан, боцман и старпом живы. Хорошая концовка. Доктор или кто-то из персонажей игроков могут попробовать спасти отравленных пассажиров – но для этого потребуется магия. С помощью связанного радиста можно дать сигнал бедствия.
2. Заговор раскрыт ещё в Александровске. Абэ вступает в бой, не щадя никого. Будучи при смерти – совершает харакири и вываливается за борт. Артур умирает в любом случае. Отличная концовка, требующая недюжинных усилий от игроков.
3. Абэ и его людям удаётся убить капитана, старпома и боцмана. Сами они гибнут. Плохая концовка. Если персонажи игроков не разбираются в Судовождении, то им придётся дрейфовать на «Чайке», пока их не подберут. Доктор или кто-то из персонажей игроков могут попробовать спасти отравленных пассажиров – но для этого потребуется магия. С помощью связанного радиста можно дать сигнал бедствия.
4. Морской дракон уничтожает «Чайку». Очень плохая концовка. Как мастер, сделайте всё, чтобы этого не случилось. Если же такой расклад – решение самих игроков… тогда пусть искупаются в Охотском море. Если они не утонут, то их вместе с пассажирами подберёт доктор на шлюпке.

Приложение 1. Чудовища и мастерские персонажи.

ЧУДОВИЩА САХАЛИНА

ТИГР ОНИ

Характеристики: ловкость d6 (d8 в облике тигра), смекалка d8, характер d10, сила d6 (d12 в облике тигра), выносливость d10.
Навыки: внимание d8, лазанье d8, драка d8, убеждение d6, маскировка d8, выслеживание d10.
Шаг: 6 (8); **защита:** 6; **стойкость:** 7 (9).
Черты: Боевая ярость + (в облике тигра)
Особенности:
• **Зубы/Когти:** сила+d6.
• **Невосприимчивость (обычное оружие):**
они получает половину урона от немагического оружия.
• **Ужас:** каждый, кто видит они в его истинном обличье, должен совершить проверку храбрости.
• **Быстрое исцеление:** они залечивают одно ранение в час. Они не могут исцелять раны от прицельной атаки в голову.
• **Превращение:** они может в точности скопировать внешность другого человека. Кроме того, он может принимать обличье тигра. Превращение занимает один раунд.
• **Размер +2 (в облике тигра)**
• **Слабость (благословлённое оружие):**
они получают обычный урон от клинка, благословлённого синтоистским или буддистским священником.
• **Сумеречное зрение (в облике тигра):**
они игнорирует штрафы за сумерки и темноту
• **Яростный наскок (в облике тигра):**
они может прыгнуть на d6 клеток и получить +4 к атаке и урону, защита до его следующего хода снижается на 2

♣ КАППА

Характеристики: *Ловкость d6, Смекалка d8, Характер d6, Сила d6, Выносливость d8;*
Шаг: 6; **Защита:** 5; **Стойкость:** 6;
Навыки: *Драка d4, Внимание d8, Запугивание d10, Провокация d10, Выслеживание d6, Убеждение d8;*
Особенности:
••**Дух:** Не получает дополнительного *урона* от *прицельной атаки*. Не получает штрафов за *ранения*. Не подвержен воздействию болезней и ядов.
••**Чуять живых:** Получает только половину штрафа (округляется вниз) за плохую видимость при атаке живых существ.
••**Слабость (фрукты и огурцы):** Каппы очень любят есть фрукты, но больше всего им нравятся огурцы; персонаж, предлагающий каппе фрукты, получает +2 к *Убеждению*, бонус увеличивается до +4 за огурцы
•• **Власть над местностью:** Каппа слышит всё, что происходит в пределах подвластной ему местности, может телепатически общаться с теми, кто в ней находится. Животные, Чудовища, нечисть-сошки и упыри на этой территории безоговорочно подчиняются ему. Если Каппа по каким-то причинам покинет свою местность, он получают -2 ко всем проверкам *параметров* и *урону*. Он также обладает некоторыми дополнительными способностями в зависимости от территории. Независимо от территории, персонажам, которые ищут воду или пропитание в подвластной Каппе местности вопреки его желанию, должны делать *встречную проверку Выживания* против его *Характера.*
•• **Вода:** Водный. В воде *шаг* Каппы равен 8, *бег* d10. Каппа может создать водоворот в любой точке своих владений один раз в 10 *раундов*. Чтобы не утонуть, персонажи, находящиеся в водоёме, должны осуществлять *встречную проверку Плаванья* против *Характера* Каппы, а не простую проверку *Плаванья*, если он хочет им помешать.
Желания: Каппа может исполнять чужие желания. Для этого необходимо совершить успешную проверку Убеждения. В случае успеха персонаж получает *повышение*, которое не идёт в счёт текущих пунктов опыта, но только один раз от каждой каппы. Подъёмы не влияют на проверку.
Вооружение: *зубы/когти (Сила+d6)*

МОРСКОЙ ДРАКОН

Характеристики: ловкость d8, смекалка d6 (Ж), характер d4, сила d12+4, выносливость d12+2.
Навыки: драка d10, запугивание d10, внимание d8, маскировка d8.
Шаг: 0; **защита:** 7; **стойкость:** 20.

Особенности:
• **Водный:** шаг 10.
• **Зубы:** сила+d12.
• **Гигантский:** тяжёлая броня. Атакующие дракона получают +4 к проверкам. Атаки дракона считаются тяжёлым оружием, и он прибавляет размер к проверкам силы.
• **Размер +11:** длина этих огромных змей достигает пятидесяти ярдов!
• **Бездонная глотка:** получив подъём при атаке, дракон проглатывает добычу размером с человека или меньше целиком. Каждый раунд жертва получает 2d6 урона от сдавливающей утробы и едкого желудочного сока. Единственный способ выбраться — убить чудовище. С другой стороны, герой может атаковать дракона изнутри, где мягкие внутренности существа не защищены тяжёлой бронёй его чешуи!

ВАЖНЫЕ ПЕРСОНАЖИ МАСТЕРА

Артём Петрович Бергман – капитан «Чайки». Лысый, толстый, очень любит свой корабль, матерится, курит. Держит говорящего попугая по имени Василич.

Павел Антонович Тарантулов – корабельный врач. Желчный и циничный человек 40 лет, похож внешне на Чехова. Служил в Гражданскую, был ранен, лишился селезёнки.

Абэ Рюу – террорист, притворяется старым поваром по имени Накамура Теруо. Состоит в «Братстве Чёрного Дракона» (организация японской мафии Владивостока, многие – члены Ордена Чёрного Змея, в том числе Абэ). Его цель – сорвать доставку золота из Александровска во Владивосток, он захватит «Чайку» и уведёт её на Хоккайдо. Из-за связей Абэ его спокойно пропустят. От свидетелей он предпочтёт избавиться (приготовив смертельную рыбу фугу). Русский язык не знает (прикидывается).

Мистер Артур Эванс – американский промышленник, занимается производством консервов, сделал на этом состояние. Помешан на телесных удовольствиях. Худой как щепка (тяжело болен, но не говорит об этом). Глаза зелёные. Вечно всем недоволен, почти не говорит по-русски.

Миссис Анна Эванс – жена Артура, 36 лет, красивая и печальная. Русская, уехала из страны в 1912-м году. Жить с мужем ей тяжело, но она терпит все его выходки. Изменяет ему с секретарём. Сидит на успокоительных. Глаза карие.

Тимми Эванс – сын Артура и Анны, 7 лет, шустрый, любознательный. Любит папу и маму, будет часто приставать к ИП и палить их. Знает многое в силу своей наблюдательности. Глаза голубые (сын Роджера, но об этом знает только Эмили).

Роджер Купер – переводчик, секретарь Артура, любовник Анны. Высокий, светловолосый, голубоглазый, широкоплечий. Постоянно улыбается, одет чисто и просто.

♠ АБЭ РЮУ, ПЛАМЕННИК-ТЕРРОРИСТ
Движение: *Чёрное;*
Отпечатки: *Дерзость, Эгоцентризм;*
Происхождение: *Чужестранец;*
Характеристики: *Ловкость d8, Смекалка d4, Характер d8, Сила d6, Выносливость d8;*
Навыки: *Внимание d6, Драка d8, Запугивание d4, Метание d8, Стрельба d10, Фарт — Взрыв d10 (-1 до -3), Фарт — Разрушительное поле d10 (-2), Фарт — Дар Воина d6 (-2);*
Харизма: -2; **Шаг:** 5; **Защита:** 7; **Стойкость:** 6;
Изъяны: *Невежда;*
Черты: *Блок, Дьявольское везение*, Мистический дар: Фарт, Новая сила (2), Полезные связи, Подчинение Пламени*
Вооружение*: катана (2d6+2, ББ 2)*

Приложение 2. «Коварство и любовь» - дополнительная сюжетная линия.

Если у вас есть время и желание развернуть это приключение на несколько сессий, то можно включить в сюжет отношения между Артуром, Анной и Роджером.

1. Артур не любит Анну, но не хочет отдавать ей имущество при разводе. Он знает о её интрижке с Роджером, но не придаёт этому значения.
2. Роджер не любит Анну. Она для него – инструмент, с помощью которого он разбогатеет. Роджер хочет устранить Артура, жениться на Анне, присвоить состояние и устроить ей и сыну «несчастный случай». Для этого будет пытаться убить Артура (подстраивая случайности). Если ему не удастся, тот всё равно умрёт от болезни в Александровске; в любом случае, он уговорит капитана обвенчать его с Анной (которая слишком подавлена и не будет возражать).
3. Анна в глубине души ещё любит Артура, с Роджером сошлась от безысходности. Если раскрыть ей правду о Роджере, не поверит; после смерти мужа подумает, что его убил Роджер, устроит ему сцену, после чего попытается совершить самоубийство.

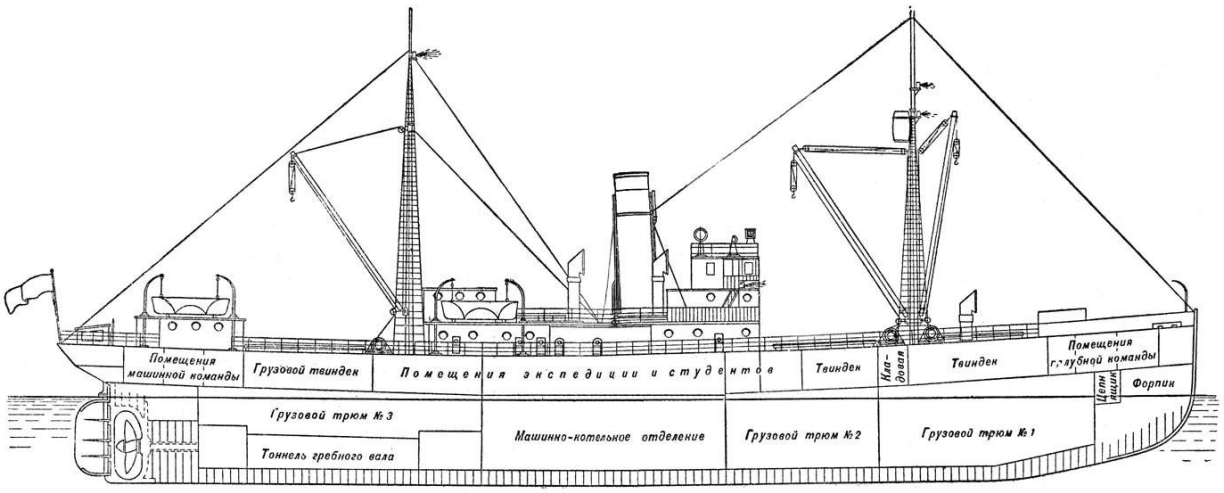
У персонажей игроков, конечно же, будет возможность вмешаться. Станут ли они добиваться её из-за богатства или из-за неподдельного чувства? Или просто захотят докопаться до истины?

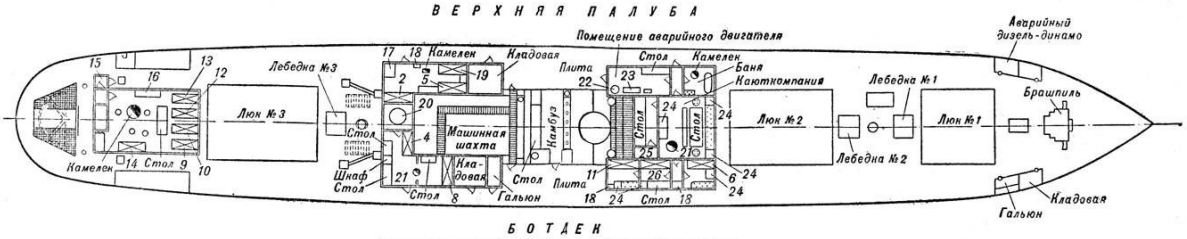
Такой подход предполагает интерес со стороны игроков к романтическим историям и желание в это играть, а со стороны мастера – хороший отыгрыш и желание раскрыть эту историю. Данная сюжетная линия не является обязательной; приключение хорошо играется и без неё. Играйте, если есть время и желание.

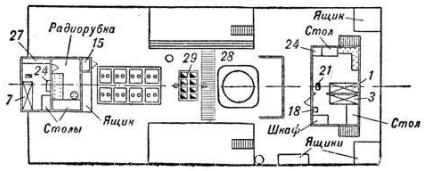
Приложение 3. Карты.

Остров Сахалин

Декоративная карта Сахалина для антуража


Помещения машинной команды
Грузовой твиндек
Помещения экспедиции и студентов
Твиндек
Кладовая
Твиндек
Помещения голубной команды
Форпик
Цепн ящик
Грузовой трюм № 3
Тоннель гребного вала
Машинно-котельное отделение
Грузовой трюм № 2
Грузовой трюм № 1


ВЕРХНЯЯ ПАЛУБА
Помещение аварийного двигателя
Аварийный дизель-динамо
Лебедка № 3
Камелек
Кладовая
Плита
Стол
Баня
Каюткомпания
Лебедка № 1
Брашпиль
Люк № 3
Машинная шахта
Камбуз
Люк № 2
Люк № 1
Лебедка № 2
Шкаф
Гальюн


БОТДЕК
Радиорубка
Ящик
Стол
Столы
Шкаф

"Чайка"